How to / Trackmania / Manialink / Building a Maniapage

Author : Marcel (Translations: JonTheKiller, Marcel)

Les nouveaux éléments de Forever ManiaLinks

<frame>

Un cadre a la capacité de groupe de plusieurs éléments caractéristiques d'un domaine (par exemple l'en-tête) afin de mettre une sorte de structure dans le code ManiaLink. Afin d'améliorer cette structure, il est possible d'entrelacer les cadres. L'avantage d'utiliser des cadres, c'est que tous les tags inclus sont orienté sur sa position: Si vous vous déplacez dans le cadre également vous déplacé tous les éléments inclus dans la même direction. En conséquence, il est un moyen facile de se déplacer autour de votre navigation tout en développant votre conception.

À préciser: Le cadre crée un nouveau point d'origine sur son propre point de positionnement. Les éléments inclus seront orientés sur ce nouveau point d'origine, non pas sur le centre de l'écran.

Attributs:

* pos(n)="X Y Z" – Position de l'image

Exemple:

```
<frame posn="20 20 0">
<quad posn="10 -10 0" />
</frame>
```

Ce cadre oriente lui-même en haut à droite de l'écran centré. Tous les tags inclus orientés eux-mêmes sur le point (20, 20, 0) que le nouveau point d'origine. Si vous voulez prendre le quad sort du cadre et ont à être sur la même position que vous avez avant de changer est de coordonnées (10, -10, 0) à (30, 10, 0). Bien sûr, vous pouvez placer plusieurs tags dans le cadre, mais simplifier les choses car un seul est illustré dans l'exemple.

<quad>

Le quad est l'un des nouveaux éléments importants dans ManiaLinks Forever. Il est utilisé pour placer des images sur le ManiaLink et de réagir sur l'événement onMouseOver (montrant une autre image si la souris est déplacé dans le quad).

Le quad est un stand-alone tag ce qui signifie que rien n'est défini entre <quad> de démarrage et </ quad>-balise de fin. Pour ce XML a une Short form, écrire <quad ... /> votre image <quad ...></quad>. /> Au lieu de <quad ...> </ quad>. Cela fonctionne avec tous les stand-alone tags.

Attributs:

- **pos (n) = "X Y Z"** - Position du quad
- **size(n)="width height"** –Taille du quad
- **scale="factor"** -Facteur d'échelle pour le quad

Avec le facteur d'échelle, vous pouvez définir la véritable dimension de la quad. Une valeur de "1" signifie la taille d'origine à la place de sizen. Si vous écrivez par exemple échelle = "2", le quad sera affiché avec double la taille en fin de compte, comme indiqué à size, une valeur inférieure à 1 permettra de réduire la taille.

- **halign="left|center|right"** –l'alignement horizontal
- **valign="top|center|bottom"** –l' alignement vertical
- **image="image.jpg"** –URL de l'image

Comme on l'a mentionné un quad est principalement utilisé pour afficher des images. L'image est ajustée à la taille de quad, il remplit complètement le quad. Additionnel à tout les formats d'image pris en charge dans TMU : Jpg,. Tga et. Dds ; TMUF soutient. Gif (256 couleurs, avec une couleur transparente) et. Png (24 bits, avec ou sans canal alpha).

- **imagefocus="image.jpg"** –URL de l'image pour l'image onMouseOver

Si la souris est déplacé dans le quad cette image sera affichée à la place de l'image déclaré image-attribut. Les autres changements inverses l'image affichée à la première.
Cela ne se produit que si vous mettez un lien sur le quad, sinon rien ne se passera sur onMouseOver.

- **style="CategoryName"** - Nom de la catégorie des styles predéfinis
- **substyle="StyleName"** – Nom du style prédéfinies

Avec ces deux attributs de style et substyle vous pouvez utiliser les styles prédéfinis inclus dans TMF, éléments de menu ou des boutons. Ces deux attributs sont nécessaires pour parvenir à un style. Rappelez-vous que vous ne pouvez pas utiliser style / substyle et de image / imagefocus ensemble, car ils sont responsables de la même fonctionnalité (affichage d'images) et de bloquer les uns les autres.
Smurf a fait un `manialink` sur lequel tous les styles prédéfinis pour les quads et les étiquettes sont indiqués.

- **bgcolor="RGBA"** - uniforme de fond

Avec un quad, vous pouvez afficher un fond de couleur uniforme. La valeur est conforme à 4 chiffres de la notation hexadécimale, comme le textcolor attribut de la balise <format>. Les 3 premiers chiffres stand de l'intensité des couleurs: rouge, vert et bleu, tandis que le dernier indique la transparence. Chaque chiffre doit être de l'ordre de 0 .. 9 et A.. F (comme la couleur de formatage ou surnom vous dans le chat avec la différence de la transparence la pouvons pas être changé là).
Cet attribut peut également être utilisé dans le <format>-tag, mais il ne touche que <quad>-tags, d'autres ne peuvent pas être de couleur

- **url="externalHomepage.html"** - Lien vers une page externe

• **manialink="ManiaLink"** - Lien à un Manialink (enregistrée code ou URL)

• **maniazones="Maniazones-Link"** - Lien vers ManiaZones

Avec ces 3 attributs, vous pouvez créer un lien, soit à une page Web externe (TMF réduit et ouvre une fenêtre de navigateur avec l'URL déclaré), à un ManiaLink ou à ManiaZones (rien de connu à ce sujet). Logiquement, vous ne pouvez utiliser l'une de ces 3 attributs

• **addplayerid="1"** - Crée un lien d'identification

Cet attribut, sur "1", fait un lien sur l'identification du lien, cela signifie que vous pouvez accéder aux données du joueur ajouté au lien. Cela peut être utilisé avec PHP, à la suite de données est ajouté:
playerlogin=m4rcel - de connexion au compte
lang=de - Langue de Trackmania Forever
nickname=FT»Marcel - Nick avec formatage inclus (forgé des caractères spéciaux, par exemple» devient %bb)
path=World/Germany/Thuringia/Erfurt - Plan d'accès spécifié dans le profil (/ devient %7c)
Grâce à cette information, vous pouvez identifier le joueur de lui donner accès à des sections spéciales sur votre ManiaLink.!

Exemple:

```
<quad
pos="-0.5 0.25 -0.5" size="1.2 0.2"
valign="center"
image="http://funtrackers.bplaced.net/images/tm_island/header.png"
imagefocus="http://funtrackers.bplaced.net/images/tm_desert/header.png"
manialink="http://localhost/manialink/index.xml"
/>
```

Ce quad est l'île tête de la FT-forum comme arrière-plan. Le onMouseOver fait un changement à la tête du désert. Le fichier des liens vers lui-même, qui est placé sur mon serveur local, j'ai donc de ne pas taper dans l'URL encore et encore Le quad est placé en haut à droite de l'écran center. Avec Z =- 0.5, il est à l'avant-plan..

```
<quad
posn="0 0 0"
sizen="32 32"
halign="left"
valign="top"
style="Bgs1InRace"
substyle="BgWindow1"
/>
```

C'est le standard de quad le `quad-positionnement-script`. Ici vous pouvez voir l'usage du style prédéfini. La combinaison de "Bgs1InRace" et "BgWindow" crée un rectangle plutôt sombre avec des bords ronds..

<format>

Le format est utilisé pour l'ensemble de manialink ou, si le format tag est placé dans un cadre, et dans le cadre de son subframe seulement.

Visé par cette balise sont les <label>, <entry> <fileentry> et balises, mais ils peuvent toujours écraser les formats prédéfinis avec les mêmes attributs.

Attributs:

• **textsize="Number"** - la taille du texte
• **textcolor="RGBA"** –Couleur du texte
Utilisations même couleur comme le système <quad>-tag pour l'arrière-plan.
• **style="StyleName"** - Nom du style prédéfini

S'il vous plaît noter que seuls les styles d'étiquettes peuvent être utilisées ici, ils diffèrent de ceux que des quads. Qu'est-ce que les styles existent, vous pouvez voir sur manialink de Smurf Exemple de styles. Certains styles, comme CardButtons, modifier la taille de l'étiquette.

Exemple:

```
<format style="TextValueSmall" />
```

Avec cette <label> tous, et <entry> <fileentry> tags obtenir le TextValueSmall-format. De la même manière, vous pouvez fixer la taille du texte et la couleur.

<label>

L'étiquette est l'un des nouveaux éléments importants. Il est utilisé pour afficher le texte sur le ManiaLink et dépasse la tâche de l'ancien élément de texte. Cela signifie que même des textes plus longs sont affichés avec une étiquette sur les ManiaLinks Forever.

Depuis l'étiquette est l'un des éléments qui peuvent faire usage de la fonctionnalité de format, vous pouvez facilement le format de votre style de texte.

Une autre caractéristique est l'auto translation de certains mots dans l'étiquette. En raison de ce mot "Statistiques" est automatiquement traduite en fonction de la langue utilisée, par exemple en allemand dans "la statistique". Cela fonctionne uniquement avec stand-alone-mots, s'il y en a seulement un caractère plus il ne fonctionnera pas. Ce qui est très utile si elle ne devrait pas être traduit, ajouter un espace..

Attributs:

• **pos(n)="X Y Z"** –Position de l'étiquette

• **size(n)="width height"** –Taille de l'étiquette

• **scale="factor"** - Le facteur échelle de l'étiquette

• **halign="left|center|right"** –l'alignement horizontal

• **valign="top|center|bottom"** –alignement vertical
Les deux alignements influencent le texte directement, il place les alignements. Le texte oriente au plus près du point positionnement que possible. Donc, si les paramètres top et center pour l'alignement du texte sont donnés, le texte sera centré en bas de l'étiquette. En ce qui concerne les multiples textes qui ne sont pas chaque ligne est alignée sur ses propres. Toutes les lignes sont positionnées sur une seule ligne (concernant halign).

• **text="Labeltext"** –Le texte de l'étiquette
Avec cet attribut vous indiquer le texte affiché.

Word-wrap dans le texte sera causer un mot-wrap sur la manialink.

Au lieu de <label text="LabelText" /> Vous pouvez également écrire à: <label> LabelText </ label> (qui ressemble à l'ancien élément de texte).
Le texte peut comprendre toutes les $-.

• **autonewline="1"** –Active le mot auto-wrap
Avec cette attribut vous pouvez activer un mot d'auto-wrap. Avec qui à longues lignes sont divisées en plusieurs lignes. Sinon, le texte sera affiché dans une ligne et, si le texte est trop long, sera compresser à la largeur de l'étiquette.

• **url="externalHomepage.html"** –Lien vers une page externe

• **manialink="ManiaLink"** –Lien à une Manialink (enregistrée code ou URL)

• **maniazones="Maniazones-Link"** –Lien vers ManiaZones
Si aucun style est l'ensemble de la zone de l'étiquette sera le lien et pas seulement le texte. Si le lien est créé l'attribut autonewline ne fonctionnera pas (un bug signalé dans la beta)

• **addplayerid="1"** –- Crée un lien d'identification
Plus d'informations voir attribuer addplayerid dans la description Quad

• **<format>**-attributs

Exemple:

```
<label posn="-30 -20 5" halign="center" style="CardButtonMedium" text="$o$008White bouton bleu foncé avec Font" />
```

Ce label est affiché dans le coin en bas à gauche et à côté du style prédéfini de dollars-formats..

<entry>
Une innovation majeure des nouveaux ManiaLinks est l'aptitude à lire le lecteur d'entrée et de processus dans des scripts PHP. Vous pouvez utiliser le bouton "Entrée" pour l'élément d'entrée, qui insère automatiquement sa valeur dans l'URL, où son nom apparaît. Comme le Quad élément d'entrée est un stand-alone tag, et ne contient pas de texte entre les balises.

Une entrée accepte toujours les cordes, une éventuelle limitation de la valeur doit être fait avec le script, ce qui pourrait mettre un message d'erreur pour les valeurs invalides (par exemple, si la valeur n'est pas numérique).

Il devrait être auto-explicatif que l'élément d'entrée est seulement utile dans une relation avec une dynamique (script-based) ManiaLink. Dans le statique (XML-based) ManiaLink n'est pas en mesure de répondre à toute entrée.

Attributs:

• **pos(n)="X Y Z"** - La position de l'entrée

• **size(n)="Width Height"** - La taille de l'entrée

• **scale="factor"** - Le facteur d'échelle à l'entrée

• **halign="left|center|right"** - Horizontal l'alignement horizontal

• **valign="top|center|bottom"** - alignement vertical

• **name="EntryName"** - Le (unique) Nom de l'entrée
Afin de répondre d'entrée, le nom de l'entrée est importante: Si, dans un lien de ce nom se produit, il sera automatiquement remplacé par la valeur actuelle de cette entrée. C'est la raison pour laquelle il est important que toutes les entrées ont des noms uniques.

• **default="value"** - La valeur par défaut de l'entrée
Cette valeur est affichée dans l'entrée lorsque vous démarrez le ManiaLink. Tant que le lecteur ne pas changer.

• **autonewline="1"** –Permet l'wordwrap
AutoNewLine peut être utilisé pour de plus grandes entrées. Il est utile pour chaque entrée qui est plus grand que seulement une seule ligne. Il pourrait être fixé dans la Source avec AutoNewLine. Sans cette demande le fichier sera toujours vous montrer la première ligne, également lorsque vous mettez la touche Entrée.

• **<format>** attributs

Exemple:

```
<entry posn="15 -8 5" sizen="5 2" style="TextValueSmall" name="inputvalue" default="42" />
<label posn="15 -1 -12 5" style="CardButtonMedium" text="Link mit Wert" url="http://seite.php?value=inputvalue" />
```

Cette entrée indique la valeur 42, lorsque vous ouvrez le ManiaLink. Cette valeur peut être modifiée par le joueur à tout moment. Si le joueur clique sur l'étiquette (qui agit comme un bouton affiché), "inputvalue" sera automatiquement remplacé par son commandement, et enfin évaluées dans le site.php.

<fileentry>
Il est comme son nom l'indique: Le FileEntry a pour mission de recevoir des dossiers complets et de les envoyer à un script de travail. Si cet élément est cliqué, une petite fenêtre s'ouvre pour le joueur. Le joueur peut choisir dans la fenêtre de son dossier pour le téléchargement. Cette action nécessite une bonne connaissance de PHP, enfin parce que le fichier doit être reçu (méthode POST) et enregistré par le serveur. (À ce point, ma connaissance se termine. Je ne suis pas en mesure d'en dire plus à ce sujet.).

Attributs:

• **pos(n)="XY Z"** –La position de la FileEntry

• **size(n)="Width Height"** –La taille de l'FileEntry

• **scale="factor"** - Le facteur d'échelle pour la FileEntry

• **halign="left|center|right"** –Le tracé en plan

• **valign="top|center|bottom"** –l'alignement vertical

• **name="FileEntryName"** –Le nom de la FileEntry
Le nom de la FileEntry a la même fonction comme le nom de l'entrée.
Pour de plus amples informations s'il vous plaît chercher à l'entrée partie de ce tutoriel.

• **folder="folderpath"** –Le chemin d'accès au dossier par le haut.
Le dossier dont vous mettre en valeur le folder sera présenté en première. Il est également le plus haut dossier qui est disponible. Le dossier par défaut est le dossier TrackMania dans vos documents.
Important : Sans la valeur de votre dossier TMF va planter! Si vous voulez choisir le dossier par défaut de TMF (le dossier dans vos documents), utilisez folder= ""

• **autonewline="1"** –Permet l'wordwrap
Pour plus d'informations pour cette valeur s'il vous plaît lire l'entrée partie de ce tutoriel.

• **default="value"** La valeur standard de FileEntry
La valeur par défaut de FileEntry a la même tâche que dans l'entrée: Cette valeur est indiquée lors de l'ouverture du ManiaLink, et sera remplacé après le joueur a choisi un fichier.

• **<format>**-attributs

Exemple:

```
<fileentry sizen="39 2" posn="16 -28 0" halign="left" style="TextValueSmall" name="avatarfilename"
folder="skins\avatars" default="??"/>
<label posn="1 -32 0" halign="left" style="CardButtonMediumWide"
manialink="POST(http://localhost/ManialinkSamples/UploadAvatar.php?file=avatarfilename,avatarfilename)"
addplayerid="1" text="Post with playerid, target=manialink"/>
```

Ce code a été repris dans le ManiaLink exemple de Nadeo, qui est disponible depuis la phase bêta. Cela commence FileEntry spécifié dans " skin \ avatars" dossier, de sorte que le joueur est seul en mesure de télécharger un avatar ou tout autre fichier, qui a été précédemment enregistré dans son dossier avatar. L'étiquette vous montre comment le dossier va être envoyé à un script: Avec l'aide de posy (), le fichier peut être reçu par le script et sauvegardé sur le serveur. (Le AddPlayerID attribut est nécessaire pour générer un nom unique pour ce fichier).

<timeout>
Dans TMU vous avez eu le problème, que les ManiaLinks ont été mis en cache, ce qui signifie qu'ils ont été enregistrés localement et sur le prochain appel de cette ManiaLink seulement la copie locale a été chargée au lieu de demander de nouveau le serveur. En ce qui concerne des ManiaLinks dynamique où le contenu des changements rapides dans la mise en cache de cette succession a été un réel problème. Avec l'aide de l'entête des manipulations, vous pouvez éviter cette mise en cache, mais de cette manière n'est pas vraiment belle.

lft.leforum.eu/index.php

Maintenant vous avez la TimeOut tag: Vous avez seulement à préciser l'intervalle de temps (en secondes) après laquelle le ManiaLink doit être rechargée depuis le serveur au lieu d'utiliser la copie en cache de celui-ci. Utiliser 0 comme intervalle de temps moyen, que TMF demande le fichier du serveur sur chaque appel de la ManiaLink.

Exemple:

```
<timeout>0</timeout>
```

Avec ce morceau de code, vous vigueur TMF pour recharger le fichier XML ou fichier PHP à partir du serveur, afin que d'éventuelles modifications seront appliquées au prochain appel de le ManiaLink sans avoir à redémarrer TMF. Utilisez ce code, si votre ManiaLink est encore en construction, de sorte que vous pouvez voir tous les changements..

<include>
Les codeurs PHP connaissent déjà la fonction de cette balise: Avec l'aide de Include vous pouvez importer un autre fichier XML dans l'actuel. Cela signifie que souvent utilisé contenu peut être exclu dans des fichiers séparés et dans le ManiaLink proncipal, il vous suffit d'insérer la balise Include.

Le fichier qui devrait être inclus avec les besoins des éléments ManiaLink, XML sans tête ou le <manialink>. Voir la procédure y compris les suivantes: TMF coupe le fichier XML en deux parties, et insère le code du fichier XML externe 1:1 dans ce fossé. Ainsi, un <manialink> supplémentaire serait mal placé

Mais il ya un petit bug, j'ai remarqué que déjà en phase de béta: seul le premier élément du fichier externe est importé, tous les éléments suivants sont ignorés par TMF. Un peu de contournement est, de prendre tous les éléments dans son propre cadre, de sorte que le cadre est sélectionné pour être importés, et avec elle tous les autres éléments. Inconvénient: Parce que la musique balise ne fonctionne pas dans les cadres, cette balise ne peut être important à lui seul.

Attributs:
* **url="inc.xml"** – fichier à importer

Exemple:
fichier Manialink:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8" ?>
<manialink>
<include url="http://localhost/manialink/inc.xml"/>
</manialink>
```

inc.xml:

```
<frame>
<quad posn="-20 -20 0" sizen="20 20" style="Bgs1InRace" substyle="BgWindow2" />
<quad posn="20 20 1" sizen="20 20" style="Bgs1InRace" substyle="BgWindow1" />
</frame>
```

Le fichier principal ne dispose que d'inclure l'élément. Pour importer à la fois des quads, vous devez les mettre dans un cadre. Sinon, seul le premier quad serait visible, et la seconde sera ignorée.

<music>

Jusqu'à présent, vous deviez utiliser l'élément audio pour jouer de la musique en arrière-plan, dont la taille a été fixé à 0 * 0 pour cacher le bouton Start / Stop. Pour ce cas, il existe maintenant le tag <music>. Après spécifiant le fichier musical, qui doit être en. Ogg ou Mux; format, la musique sera jouée sans affichage visuel. Un joli effet secondaire: Si vous changez le ManiaLink et si le manialink suivant à la même musique de fond, la musique continue sans interruption

La balise musique ne fonctionne que si elle a le <manialink> directement en tant que parent. Si elle est placée dans un cadre, vous entendrez la musique de menu par défaut.

La meilleure façon est, à prendre la ManiaLink élément à la fin du fichier XML, de sorte que l'ensemble ManiaLink a été chargé avant de demander le fichier musical, ce qui pourrait être un peu plus grand.

Attributs:

* **data="music.ogg"** – Le fichier de musique

Exemple:

```
<music data="http://localhost/manialink/alpine_race.ogg"/>
```

Fonction simple, simple code. Il vous suffit de préciser l'URL (ici c'est la neige et la musique de TMO), et c'est fait. (En raison simple est tout simplement simple))

<audio>

L'un des rares éléments, qui fonctionnent complètement dans la nouvelle structure des Manialinks Forever, est le tag audio. Comme connu de TMU, vous pouvez jouer un fichier de musique avec l'audio. La différence Entre <music> et <audio> est que les tag audio dispose d'un jeu et bouton Stop, de sorte que l'utilisateur peut choisir s'il veut l'écouter ou non. Les formats valides pour <audio> sont. Ogg et. Mux.

Attributs:

• **pos(n)="X Y Z"** –La position de l'audio

• **size(n)="Width Height"** – La taille de l'audio
En raison de la baisse de la compatibilité de TMU, vous pouvez choisir d'utiliser width = "Largeur" et height = "Hauteur" à la place (deux seulement dans le positionnement classique).

• **scale="factor"** - Le facteur d'échelle pour l'audio

• **data="audio.ogg"** –Le fichier audio
Vous pouvez écrire le nom du fichier entre les <audio>-tags comme dans TMU au lieu d'utiliser l'attribut data.

• **play="1"** –démarrage automatique lors de l'ouverture ManiaLink
Si l'attribut est défini play à "1", le fichier audio commencera à jouer lorsque le ManiaLink est ouvert.

• **looping="0"** - Désactivez le bouclage de l'audio
Si looping est réglé sur "0", le fichier audio prendra fin après avoir joué une fois. S'il est défini à "1" (par défaut), il va jouer dans une boucle infinie.

Exemple:

```
<audio pos="0 0 0" data="http://localhost/manialink/alpine_race.ogg"/>
```

Le bouton Démarrer, affiché dans le milieu, va commencer à jouer de la musique de neige TMO lorsqu'on clique dessus

<video>

La vidéo élément est pris en charge complètement, aussi. Il fonctionne presque comme l'élément audio, mais seulement qu'il est affiché dans une autre façon (c'est une vidéo et non pas un fichier de musique ^ ^). Le format valide pour l'élément vidéo. Bik.

Attributs:

• **pos(n)="X Y Z"** –La position de la vidéo

• **size(n)="Width Height"** –la taille de la vidéo sur l'écran

Comme dans le tag audio, il ya les deux anciens éléments de l'aide: width = "Largeur" et height = "Hauteur" (deux seulement dans le positionnement classique)

• **scale="factor"** - Le facteur d'échelle pour la vidéo

• **data="video.bik"** –Le fichier vidéo

Au lieu d'utiliser l'attribut data, vous pouvez écrire le nom du fichier entre les <video>-tags, comme elle l'a été dans TMU.

• **play="1**" –Démarrage automatique à l'ouverture du ManiaLink

Si l'attribut est défini play à "1", la vidéo sera également joué sur l'ouverture de la ManiaLink.

• **looping="0"** - Désactiver la boucle de la vidéo

Si looping est réglé sur "0", la vidéo se termine après avoir joué une fois, comme il l'est avec le son. Réglé sur "1" (par défaut) à répéter de la vidéo dans une boucle infinie..

Exemple:

```
<video pos="0 0 0" size="0.512 0.256" data="http://localhost/manialink/sign_warning.bik" play="1"/>
```

Avec ce code, la vidéo SignWarning sera automatiquement commencer à jouer lors de l'ouverture du ManiaLink.

This site is friendly to stationary (PC/MAC) and mobile (Android/IOS) browsers
Trackmania, Shootmania, Questmania games & media © Nadeo & UbiSoft used under fair use policy
8,373,172 page views since January 2008. All tutorials, services, coding © Mania Creative 2008-2013